

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Struktur kedudukan dan koordinasi di IDDC, berpusat pada struktur organisasi DITJEN PEN atau Direktur Pengembangan Ekspor Nasional. Hal ini dikarenakan IDDC merupakan salah satu lembaga pemerintah dibawah naungan Kementerian Perdagangan. Sebagai mahasiswa magang, penulis diawasi dan berhubungan langsung dengan senior desainer. Mahasiswa magang juga disebut sebagai asisten desainer yang bertugas untuk membantu segala proses mendesain bersama desainer senior di IDDC.

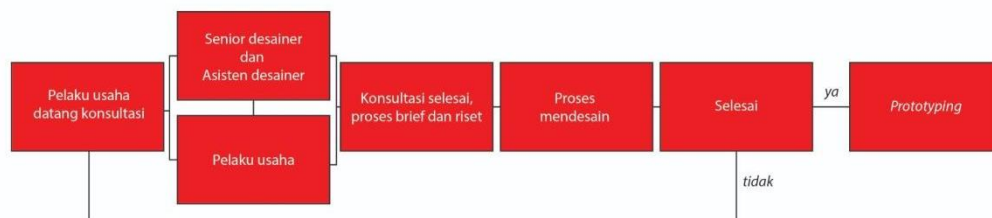
3.1.1. Kedudukan

Dalam proses magang, penulis ditempatkan pada Klinik Desain IDDC. Berperan sebagai asisten desainer, penulis memiliki tugas utama yaitu membantu desainer senior bertemu dengan pelaku usaha dimulai dari pertemuan pertama, proses mendesain hingga terciptanya *mockup/prototype*. Saat bertemu dengan pelaku usaha, asisten desainer bertugas untuk merangkum dan mencatat hasil diskusi yang berkaitan dengan desain bersama senior desainer. Setelah proses bertemu pelaku usaha selesai, asisten desainer dan senior desainer melakukan *brainstorming*, riset dan ide desain bersama hingga desain berbentuk *prototype*. Penulis bekerja sama dengan 6 peserta magang lainnya di kantor. Namun, dalam proyek-proyek bersama desainer senior, biasanya penulis bekerja hanya berdua bersama desainer senior. Supervisor mengatur dan mengarahkan alur kerja dan pertemuan antara pelaku usaha dan desainer. Beliau juga mengarahkan peserta magang dalam mengerjakan tugasnya.

3.1.2. Koordinasi

Alur koordinasi yang dilakukan penulis di IDDC dimulai dari pelaku usaha yang berkonsultasi masalah desain yang dihadapi dengan cara datang langsung/melalui zoom online. Konsultasi dilakukan bersama senior desainer, dimana senior desainer memimpin jalannya pertemuan, memberikan saran dan solusi serta menyimpulkan hasil konsultasi berupa *brief* desain. Setelah proses konsultasi selesai, senior

desainer akan melakukan *briefing* dan *brainstorming* bersama dengan asisten desainer. Setelah itu, asisten desainer akan melakukan riset, membuat *mind map* serta *moodboard* untuk keperluan desain yang akan diasistensi kepada senior desainer. Asisten desainer akan membuat alternatif desain, begitupun dengan senior desainer lalu setelah proses desain selesai. Alternatif desain akan diberikan kepada pelaku usaha untuk dikonsultasikan kembali. Apabila sudah selesai maka desain akan masuk ke *prototyping* dan *mockup*. Namun bila masih ada masalah, maka akan kembali direvisi oleh senior desainer dan asisten desainer hingga tuntas.



Gambar 3.1. Alur Koordinasi IDDC

Proses konsultasi hingga prototyping biasanya memakan waktu 2 - 4 minggu menyesuaikan banyak tidaknya solusi desain yang diperlukan. Pelaku usaha berhak mengajukan revisi kepada desainer apabila desain yang dibuat tidak memenuhi solusi yang diperlukan. Setelah desain final, pihak IDDC akan mengirimkan file dalam bentuk AI, pdf dan png.

3.2. Tugas Yang Dilakukan

Pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang di IDDC sangat beragam. Dari mulai membuat logo hingga *packaging* suatu produk. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang:

Tabel 3.1. Detail pekerjaan magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	- <i>Packaging</i> Bepah Kopi	- <i>Brainstorming packaging</i> Bepah

			<p>kopi bersama Desainer Ibu Della dan tim magang</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Sketching</i> alternatif bentuk <i>packaging</i>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cover E-Catalogue</i> - Revisi logo Dapur Bujiran - <i>Me-layout packaging</i> Kopi Indonesia untuk keperluan ekspor - Pendampingan konsultasi UMKM Garuda Jaya 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Briefing, brainstorming</i> dan membuat 3 alternatif <i>cover e-catalogue</i> klinik desain - Merevisi logo UMKM dapur bujiran pada bagian <i>typeface</i> - <i>Briefing</i> dan membuat <i>layout</i> pembuatan <i>packaging</i> kopi Indonesia untuk keperluan ekspor luar negeri bersama Desainer Bapak Wisnu - Melakukan meeting dengan UMKM Garuda Jaya melalui zoom meeting bersama Desainer Bapak Wisnu

3	3	<ul style="list-style-type: none"> - Sesi foto biji kopi - <i>Me-layout packaging</i> Kopi Indonesia untuk keperluan ekspor 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan foto biji kopi untuk produk kopi Indonesia bersama tim magang - Membuat <i>layout</i> dan memasukkan teks pada stiker bagian belakang <i>packaging</i> kopi Indonesia dalam bentuk <i>storytelling</i> - Revisi <i>packaging</i> kopi Indonesia
4	4	<ul style="list-style-type: none"> - Logo Gremet - Riset untuk <i>packaging</i> Garuda Jaya 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> logo UMKM Gremet - Membuat logo UMKM Gremet - Melakukan riset untuk membuat <i>packaging</i> bawang goreng UMKM Garuda Jaya - Membuat <i>moodboard</i> untuk UMKM Garuda Jaya - Melaporkan hasil riset kepada Desainer Bapak Wisnu

5	5	<ul style="list-style-type: none"> - Pendampingan konsultasi UMKM Sambal Mahnit - Proyek magang: <i>Signage</i> IDDC - <i>Packaging</i> Garuda Jaya - Instagram <i>post</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan meeting berupa konsultasi desain dengan UMKM sambal Mahnit bersama desainer bapak Harry dan Julia - Membuat alternatif bentuk <i>packaging</i> bawang goreng untuk UMKM Garuda Jaya - <i>Briefing</i> dan <i>brainstorming sign system</i> untuk IDDC - <i>Briefing</i> konten <i>feeds</i> instagram minggu depan bersama Julia - <i>Sketching</i> alternatif desain <i>packaging</i> untuk UMKM Garuda Jaya
6	6	<ul style="list-style-type: none"> - <i>E-Catalogue</i> kopi Indonesia - Logo Garuda Jaya - Pendampingan konsultasi UMKM Rumah Belimbing 	<ul style="list-style-type: none"> - Melayout foto <i>packaging</i> dan biji kopi untuk <i>e-catalogue</i> Kopi Indonesia bersama tim magang - Membuat sketsa dan

			<p>desain untuk alternatif logo Garuda Jaya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membantu desainer senior dalam melakukan konsultasi desain bersama UMKM Rumah Belimbing - Melaksanakan <i>briefing</i> pembagian tugas membuat <i>packaging</i> untuk UMKM Rumah Belimbing - Mempresentasikan hasil logo kepada desainer Bapak Wisnu
7	7	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brief</i> UMKM Rumah Belimbing - <i>Packaging</i> Pawon Putri 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brief</i> pembagian <i>jobdesk</i> dalam menangani konsultasi desain UKM Belimbing Bekasi bersama desainer Bapak Jamal serta 2 teman magang lainnya - Pembagian deskripsi

			<p>kerja UMKM</p> <p>Belimbing, saya mendapatkan tugas sebagai PIC UMKM Pawon Putri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> dan studi referensi untuk <i>packaging</i> UMKM Pawon Putri - Membuat sketsa kasar alternatif desain <i>packaging</i> Pawon Putri
8	8	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Packaging</i> Sambal Mahnit 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brief</i> bersama desainer Bapak Harry untuk membuat desain stiker <i>packaging</i> Sambal Mahnit - Membuat <i>mindmapping</i> dan <i>brainstorming</i> Sambal Mahnit - Melakukan studi eksisting <i>packaging</i> untuk sambal Mahnit - Membuat <i>moodboard</i> serta

			<p>menentukan warna <i>packaging</i> Sambal Mahnit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa desain awal <i>packaging</i> Sambal Mahnit - Desain <i>packaging</i> Sambal Mahnit
9	9	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Packaging</i> Garuda Jaya - Melakukan FGD - <i>Packaging</i> Sambal Mahnit - Proyek Magang: <i>Signage</i> IDDC 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggambar/membuat ilustrasi gambar bawang untuk keperluan desain <i>packaging</i> Garuda Jaya - Melakukan FGD bersama Markplus sebagai perwakilan anak magang dari IDDC - Revisi desain <i>packaging</i> Sambal Mahnit - Melakukan foto produk Sambal Mahnit - Melakukan studi eksisting untuk keperluan pembuatan

			<i>signage</i> IDDC - Membuat sketsa alternatif untuk <i>signage</i> IDDC dan membuat persiapan presentasi bersama teman-teman magang lainnya.
10	10	- <i>Packaging</i> Sambal Mahnit - <i>Packaging</i> Pawon Putri	- Melakukan finalisasi serta membuat <i>mockup</i> untuk UMKM Sambal Mahnit - Membuat <i>mind map</i> UMKM Pawon Putri - Membuat alternatif sketsa <i>packaging</i> Pawon Putri - Digitalisasi visual asset Pawon Puteri
11	11	- <i>Packaging</i> Pawon Putri - Pendampingan konsultasi UMKM Sun and Sand	- Membuat sketsa ilustrasi <i>packaging</i> Pawon Putri alternatif 1 - Melakukan digitalisasi dan <i>coloring</i> ilustrasi <i>packaging</i> Pawon Putri alternatif 1

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sesi konsultasi desain dengan desainer Wisnu bersama UMKM Sun and Sand
12	12	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Packaging Pawon Putri</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa alternatif 2 <i>packaging pawon putri</i> - Membuat desain alternatif 2 <i>packaging pawon putri</i>
13	13	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram <i>post</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Briefing</i> membuat konten <i>recruitment</i> magang berbentuk <i>feeds</i> - Melakukan digitalisasi <i>feeds recruitment</i> magang
14	14	<ul style="list-style-type: none"> - Pendampingan konsultasi UMKM Heli's Joy Taste - Packaging Heli's Joy Taste 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sesi konsultasi bersama UMKM Heli's Joy Taste bersama desainer senior Bapak Erlangga - Briefing membuat

			packaging Heli's Joy Taste bersama Bapak Erlangga
--	--	--	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

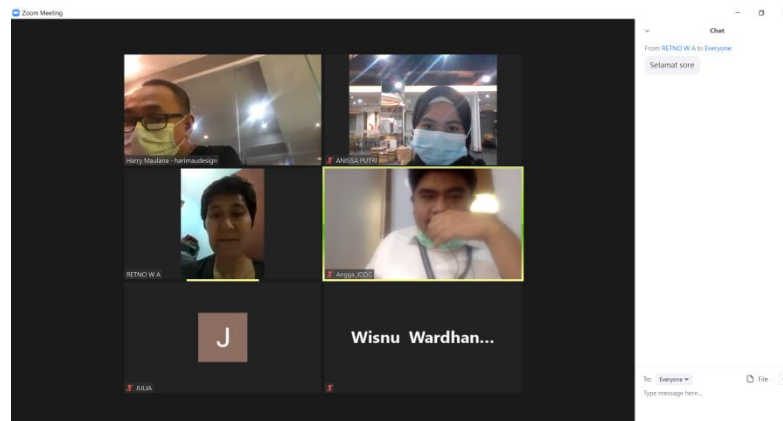
Pekerjaan yang dilakukan penulis selama melaksanakan magang sangat beragam. Mulai dari mencari solusi bahan suatu *packaging*, *brand identity*, *layouting* hingga desain *packaging* untuk para pelaku usaha. Penulis juga selalu mendampingi senior desainer saat melakukan konsultasi bersama pelaku usaha. Selama magang di IDDC, penulis mengerjakan beberapa proyek desain *packaging* Sambal Mahnit, Pawon Putri dan Kopi Indonesia. Penulis juga mengerjakan beberapa proyek *brand identity* Dapur Bujiran, Gremet dan Garuda Jaya. Selain itu, penulis juga mengerjakan beberapa konten Instagram, *cover E-Catalogue* klinik desain dan proyek *signage* IDDC bersama tim magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan proses desain setiap proyek tentunya memakan waktu yang berbeda-beda. Menyesuaikan dengan solusi desain dan respon pelaku usaha dalam prosesnya. Berikut adalah 3 proyek yang telah diselesaikan oleh penulis di IDDC.

3.3.1.1. Perancangan Desain Kemasan Sambal Mahnit

Sambal Mahnit merupakan produk sambal ebi/udang kering yang merupakan salah satu produk UMKM asal Lembang, Bandung, Jawa Barat. Ibu Retno, selaku owner Sambal Mahnit melakukan registrasi konsultasi desain di IDDC karena menemukan beberapa permasalahan dalam *packaging* sambal yang digunakannya. Konsultasi dilakukan pada tanggal 17 Maret 2021 secara *online*. Konsultasi dilakukan bersama desainer senior Bapak Harry Maulana, penulis selaku asisten desainer dan Bapak Angga selaku moderator.



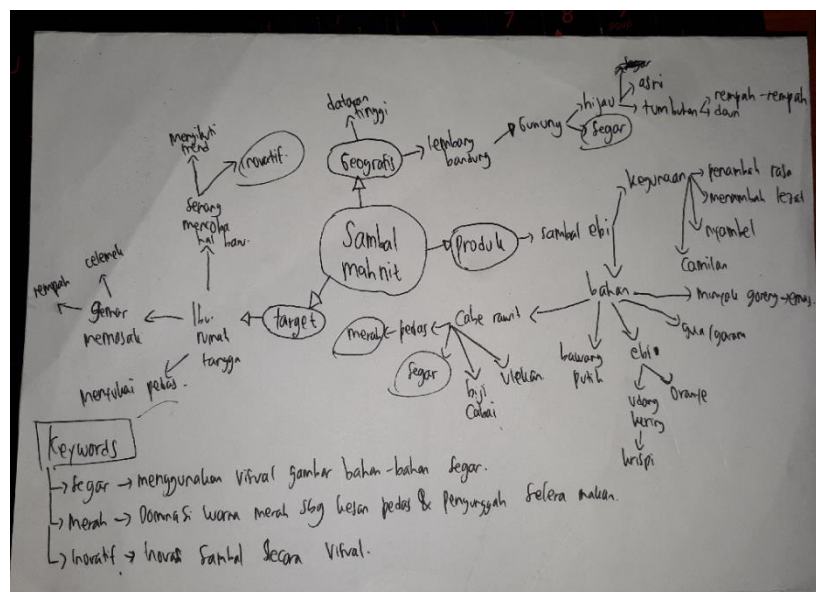
Gambar 3.2. Konsultasi *online* bersama Sambal Mahnit

Setelah melakukan konsultasi, ternyata Ibu Retno memiliki kendala di bagian *packaging* dari segi *safety* hingga desain. Beliau mengatakan *packaging* yang digunakannya saat ini sering mengalami kebocoran saat melakukan pengiriman ke luar kota. Sehingga sambal seringkali bocor keluar kemasan. Selain itu, Ibu Retno juga mengatakan desain *packaging* yang digunakannya kurang memperlihatkan citra sambal buatannya. Setelah melakukan diskusi selama kurang lebih 30 menit, Bapak Harry selaku senior desainer menyimpulkan solusi yang diberikan kepada Ibu Retno. Dalam permasalahan kebocoran *packaging*, Bapak Harry menyarankan untuk mencoba bentuk *packaging* yang lain dan melakukan *trial and error* pada kemasan. Sedangkan untuk menyelesaikan permasalahan desain, Bapak Harry dan penulis akan melakukan *redesign packaging* untuk memperlihatkan citra Sambal Mahnit.



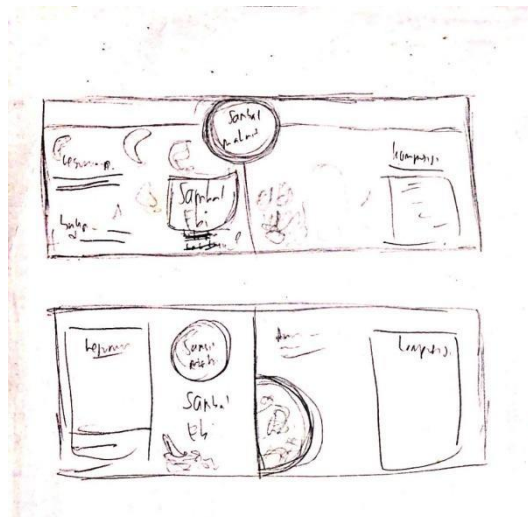
Gambar 3.3. Kemasan Sambal Mahnit

Setelah proses konsultasi selesai, Bapak Harry melakukan *briefing* dengan penulis untuk melakukan *redesign packaging* Sambal Mahnit. Penulis merancang *mind map* sebagai langkah pertama dalam proses desain. Ditemukan beberapa *keywords* yaitu segar, merah dan inovatif. *Keywords* tersebut nantinya akan diterjemahkan dalam bahasa visual untuk aset *packaging* yang akan dibuat. Setelah membuat *mind map*, penulis melakukan asistensi dengan Bapak Harry yang dilanjutkan ke dalam proses *moodboard*.



Gambar 3.4. *Mind map packaging* Sambal Mahnit

Keywords yang didapat dikembangkan dalam bentuk visual di dalam *moodboard*. *Moodboard* dirancang sekaligus untuk menentukan *mood* warna yang akan digunakan. Warna yang akan digunakan didominasi oleh merah dan hijau. Aset visual yang digunakan berupa foto asli bukan ilustrasi untuk menggambarkan kesegaran Sambal Mahnit.

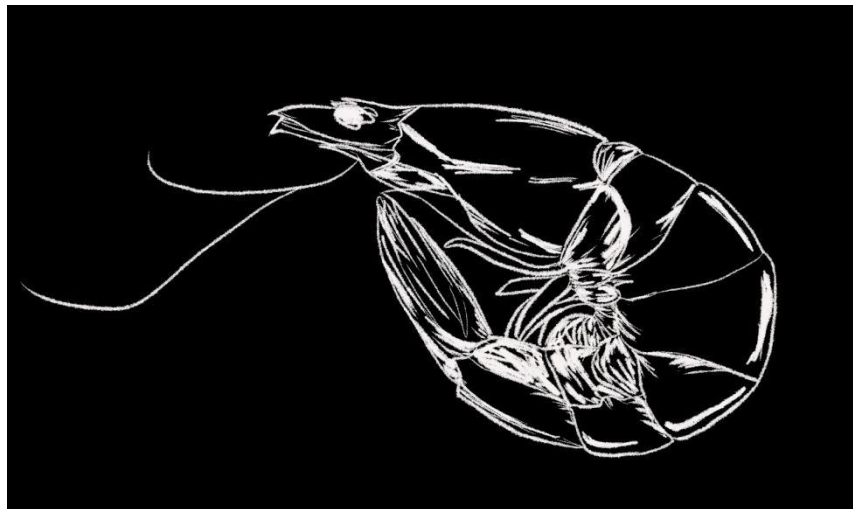


Gambar 3.5. *Moodboard* dan sketsa *packaging* Sambal Mahnit

Proses selanjutnya adalah tahap desain. Penulis diinstruksikan untuk membuat beberapa alternatif *packaging* untuk diserahkan kepada senior desainer. Penulis membuat 2 alternatif *packaging* dengan beberapa alternatif layout yang dapat diterapkan. Alternatif desain didominasi warna merah sebagai visualisasi kesan pedas pada sambal, juga untuk menaikkan selera makan. Aset visual utama berupa foto produk Sambal Mahnit itu sendiri. Penulis melakukan foto produk di studio IDDC dibantu dengan peserta magang lainnya yaitu Emily. Penulis juga membuat ilustrasi udang/ebi sebagai aset visual pendukung. Setelah menyelesaikan keperluan aset visual. Penulis mulai melakukan proses desain di Adobe Illustrator.



Gambar 3.6. *Photoshoot* produk Sambal Mahnit



Gambar 3.7. Ilustrasi udang Sambal Mahnit

Setelah aset visual selesai, penulis mulai melakukan digitalisasi. Logo Sambal Mahnit telah terdaftar di HAKI sehingga logo dalam packaging baru tidak berubah. *Packaging* berupa stiker yang akan ditempelkan memutar pada bagian kemasan. Stiker yang dibuat berukuran 5 x 12 cm menyesuaikan dengan bentuk kemasan yang digunakan. Berikut adalah beberapa alternatif desain yang telah dirancang.



Gambar 3.8. Alternatif desain *packaging* Sambal Mahnit

Proses desain yang telah dibuat oleh penulis selanjutnya akan diserahkan kepada senior desainer atau Bapak Harry pada proyek ini. Proses desain yang dikirimkan berbentuk PDF dengan *step-step* mulai dari *mind map* hingga *final design*. Setelah mendapat persetujuan dari Bapak Harry, selanjutnya penulis membuat *mockup* dan PDF presentasi yang akan dikirim ke pelaku usaha. Pada

proyek ini, pelaku usaha merasa puas dan senang dengan desain baru yang telah dibuat. Sehingga pada proyek ini, penulis tidak melakukan revisi.



Gambar 3.9. *Mockup packaging Sambal Mahnit*

3.3.1.2. Perancangan Desain Kemasan Pawon Putri

Pawon Putri merupakan salah satu UMKM dari Bekasi yang bergabung dalam organisasi UMKM Belimbing. UMKM Belimbing itu sendiri merupakan perkumpulan UMKM-UMKM jamu yang berada di daerah Bekasi. UMKM Belimbing mengadakan seminar bersama dengan telkomsel di meeting room IDDC pada hari Selasa 23 Maret 2021. Setelah melakukan seminar, UMKM Belimbing melanjutkan sesi konsultasi di IDDC bersama dua orang senior desainer yaitu Bapak Erlangga dan Bapak Jamal. Penulis bertugas untuk mendampingi Bapak Jamal sebagai asisten desainer. Pawon Putri merupakan salah satu dari UMKM Belimbing yang melakukan konsultasi desain bersama penulis dan Bapak Jamal.



Gambar 3.10. Sesi konsultasi bersama Pawon Putri

Pawon Putri sendiri merupakan UMKM jamu dengan menu utama jahe merah. Mereka memiliki beberapa produk lainnya, namun saat melakukan konsultasi berfokus pada produk jahe merah. Pawon Putri ingin mengembangkan packagingnya agar terlihat lebih baik. Mereka mengatakan bahwa mereka telah mendapatkan beberapa cap seperti cap UMKM terbaik Jawa Barat dan cap logo halal, namun sayangnya packaging yang digunakan belum terlihat baik. Sehingga Bapak Jamal menawarkan solusi untuk melakukan redesign packaging di IDDC. Mereka pun setuju, sehingga proses konsultasi berlanjut hingga tahap desain.



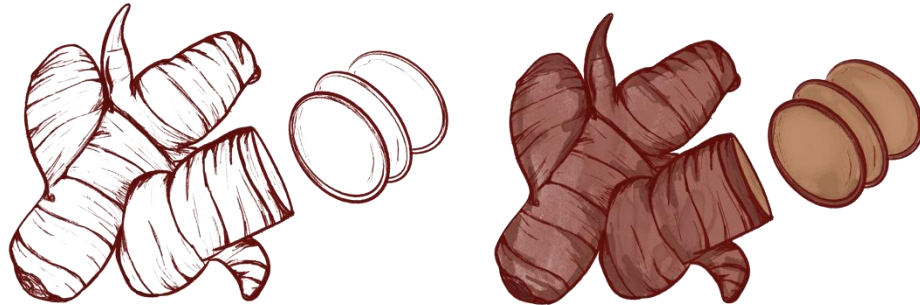
Gambar 3.11. *Packaging* Pawon Putri

Setelah konsultasi selesai, Bapak Jamal memberikan *brief design* kepada penulis. Hal selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat *moodboard* untuk menentukan warna yang akan digunakan pada desain kemasan yang baru. Melalui brief yang diberikan oleh senior desainer, penulis membuat moodboard dan menentukan mood warna seperti berikut.



Gambar 3.12. *Moodboard* dan *color palette* Pawon Putri

Hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat aset visual untuk diletakkan pada desain kemasan. Bapak Jamal memberikan instruksi untuk membuat beberapa alternatif desain, sehingga penulis membuat dua aset visual berbeda yaitu aset ilustrasi dan aset foto. Aset ilustrasi dikerjakan oleh penulis, sedangkan aset foto diambil dari *freepik* dengan legalitas yang jelas dan boleh digunakan untuk keperluan komersial. Penulis mengangkat jahe merah sebagai ilustrasi utama desain kemasan. Hal ini dipertimbangkan karena bahan utama produk adalah jahe merah. Penulis menggunakan *line art* yang diwarnai dengan gaya *watercolor* untuk menimbulkan kesan soft dan hangat pada gambar. Berikut adalah hasil ilustrasi jahe merah sebagai aset visual.



Gambar 3.13. Ilustrasi jahe merah Pawon Putri

Penulis melakukan digitalisasi setelah menentukan aset visual yang akan digunakan. Bapak Jamal meminta untuk memberikan dua alternatif desain dengan gaya yang berbeda. Penulis telah membuat sketsa sebelum melakukan proses digitalisasi di Adobe Illustrator. Desain kemasan berupa stiker yang akan ditempel di depan kemasan seperti pada gambar 3.11. Stiker berukuran 5 x 10 cm. Berikut adalah beberapa alternatif desain yang telah dibuat.





Gambar 3.14. Alternatif desain *packaging* Pawon Putri

Setelah menyelesaikan proses digitalisasi, penulis membuat *mockup* untuk keperluan presentasi kepada senior desainer. Proses desain belum memasuki tahap revisi karena hasil akhir belum diberikan kepada pelaku usaha. Bapak Jamal akan memberikan desain kepada pelaku usaha apabila seluruh desain UMKM Belimbing bersama desainer dan teman magang yang lain sudah selesai dan dibagikan secara serempak.

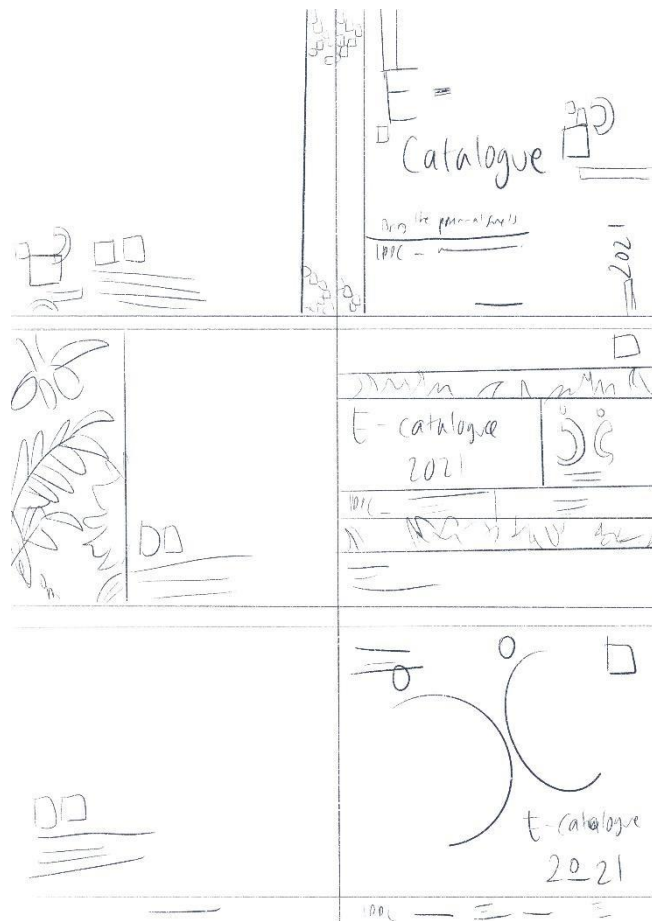


Gambar 3.15. *Mockup desain packaging Pawon Putri*

3.3.1.3.

Klinik desain sedang merancang *E-Catalogue* yang dapat dilihat secara online pada masa pandemi ini. Klinik desain satu-satunya program di IDDC yang belum memiliki katalog online seperti DDS ataupun GDI. Proyek pertama penulis saat memasuki masa magang IDDC adalah membuat cover *E-Catalogue* yang akan dipublish *online* melalui *website* dan *social media* IDDC. Penulis diberikan kepercayaan untuk merancang cover *E-Catalogue* tersebut.

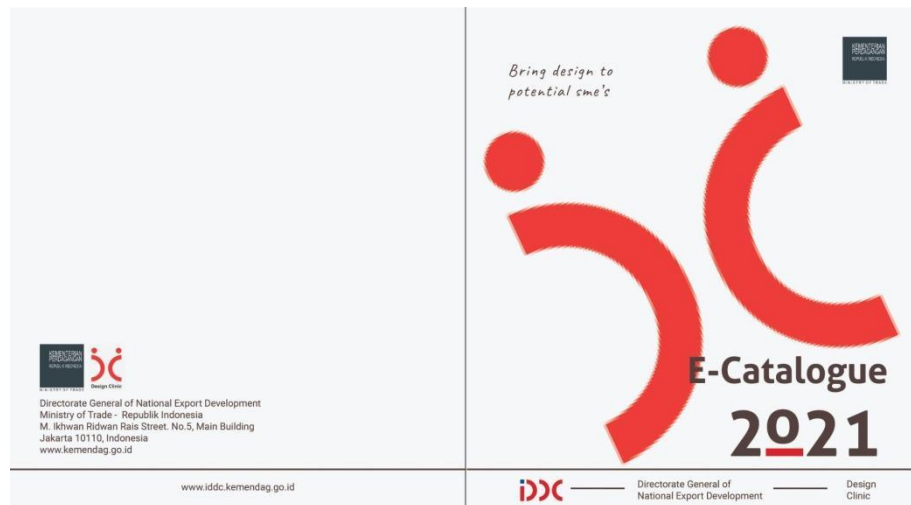
Briefing pertama diberikan oleh Bapak Angga selaku pengawas magang penulis. Beliau memberikan beberapa contoh sebagai referensi diantaranya adalah cover katalog DDS yang pernah dibuat. Setelah itu, Bapak Angga memberikan kebebasan penulis untuk bereksplorasi menentukan gaya visual yang akan digunakan. Namun dengan catatan tetap menggambarkan klinik desain itu sendiri. Berikut adalah *moodboard* referensi visual untuk pembuatan *E-Catalogue*.



Gambar 3.16. Moodboard & sketsa visual klinik desain

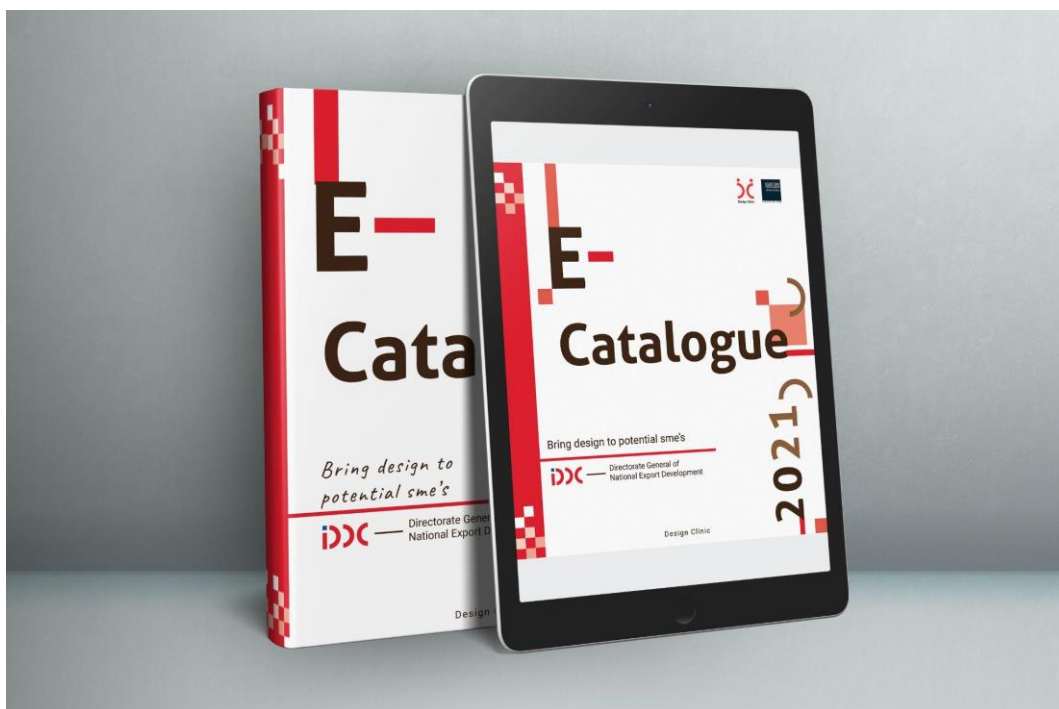
Setelah melakukan studi referensi, penulis mulai membuat beberapa alternatif melalui sketsa kasar sebelum memasuki proses digitalisasi. Penulis membuat tiga alternatif *cover*. Alternatif yang pertama dengan mengembangkan aset visual dari logo klinik desain itu sendiri. Alternatif yang kedua menggunakan ilustrasi yang terinspirasi dari salah satu motif kain batik Indonesia. Lalu alternatif yang terakhir memanfaatkan *blank space* dan logo klinik sebagai aset visual utama. Warna merah dan putih dipilih karena merupakan warna utama klinik desain itu sendiri. Pemilihan font telah ditentukan oleh pihak IDDC sehingga penulis hanya menerapkannya saja. Berikut hasil digitalisasi *cover E-Catalogue* klinik desain.





Gambar 3.17. Alternatif desain *E-catalogue*

Setelah proses desain selesai, penulis menyerahkan hasil akhir kepada Bapak Angga. Diskusi dilakukan untuk menentukan desain mana yang akan digunakan sebagai *cover katalog*. Alternatif pertama terpilih sebagai *cover E-Catalogue* klinik desain. Berikut adalah *mockup* apabila *cover* dicetak.



Gambar 3.18. *Mockup cover E-catalogue*

Masih ada beberapa proyek yang dikerjakan penulis selama melakukan magang di IDDC. Tiga proyek diatas merupakan proyek besar yang dipilih oleh penulis. Proyek lainnya akan dilampirkan pada bagian lampiran.

3.3.2. Kendala yang ditemukan

Penulis mengalami beberapa kendala selama menjalani masa magang, dimulai dari kendala internal dan kendala eksternal.

1. Kendala internal

- a. Jarak dari rumah ke kantor magang jauh sehingga penulis memerlukan kereta sebagai alat transportasi sehari-hari. Kereta seringkali mengalami kendala atau keterlambatan keberangkatan sehingga menyebabkan penulis terlambat sampai kantor.
- b. Kantor tidak menyediakan laptop/pc yang dapat digunakan oleh penulis. Sehingga penulis harus menggunakan laptop sendiri. Yang menjadi kendala adalah perbedaan tahun Adobe yang digunakan di kantor dengan Adobe yang dimiliki oleh penulis. Sehingga pengiriman file berbentuk AI atau PSD sulit dilakukan.

2. Kendala eksternal

- a. Jadwal WFH dan WFO seringkali menyulitkan dalam hal komunikasi. Jarang sekali penulis mendapatkan jadwal yang sama dengan senior desainer yang sedang mengerjakan proyek bersama. Sehingga komunikasi dilakukan lewat *whatsapp* dan sering terjadi miskomunikasi.
- b. Minimnya pengetahuan tentang desain oleh pelaku usaha. Sehingga seringkali pelaku usaha meminta revisi diluar solusi desain yang telah disepakati.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang ditemukan

Selama proses magang, penulis belajar untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

1. Solusi masalah internal

- a. Penulis berangkat lebih awal untuk menghindari kejadian-kejadian tidak menyenangkan dalam perjalanan.
- b. Penulis membicarakan kendala perbedaan tahun Adobe bersama senior desainer. Sehingga senior desainer dapat menyesuaikan

dengan menurunkan versi Adobe saat mengirimkan file pada penulis.

2. Solusi masalah eksternal

- a. Penulis memanfaatkan komunikasi online semaksimal mungkin untuk meminimalisir miskomunikasi dengan senior desainer. Sehingga penulis sering sekali menanyakan hal yang dibingungkan kepada senior desainer.
- b. Penulis belajar untuk memahami cara berkomunikasi dengan orang yang tidak mengerti bahasa desain. Penulis menggunakan bahasa sehari-hari dengan perumpamaan yang mudah dipahami oleh pelaku usaha.